

## James Joyce の ‘An Encounter’ における子どもの遊びと発達

## Development of Children’s Plays in James Joyce’s ‘An Encounter’

福 岡 眞知子

FUKUOKA, Machiko

## Abstract

‘An Encounter’ is included in the second of childhood stories in James Joyce’s *Dubliners* (1914).

Several children’s plays are written here, but there seems to be no study which systematically or fully researches the phases and meanings of these plays.

This paper analyzes the text, again, by concentrating on the children’s plays as well as with the suggestions by those critics before us, and finds multiple phases of them.

The first play is concerned with reading boys’ magazines such as *The Halfpenny Marvel* which promote bravery, courage and battles against enemies. They are tools to teach children to fight bravely against British enemies. The second play is the war game played by the boy protagonist and his friends. This is after what the boys’ magazines describes. It is not only a mere war game but also a mimic play which leads the colonial children to be good, brave warriors for the British Empire. There are several more plays described precisely in this story. We follow them and find their meanings important for Joyce’s text criticism. The last play in this story is the encounter with ‘an old josser.’ The old man is a type of a perverse god and the encounter is vaguely and ingeniously described by the narrator. He reveals the secrecy of adult plays although the protagonist seems to resist facing it at that time.

As the search of the meanings of these plays develops, we can discover that Joyce skillfully shows the development of plays and the growth of the protagonist, and that he intriguingly displays the ‘moral history’ of a Dubliner as a schoolboy.

**Key Words** : *Dubliners*, ‘An Encounter,’ James Joyce, children’s plays, Irish novel

## はじめに

James Joyce (1882-1941) (以下、ジョイス) の短編集 *Dubliners* (1914 年刊)<sup>1)</sup> (以下、『ダブリナーズ』) は、主人公の異なる 15 の短編をまとめて 1 冊にしたものである。ジョイスは最初に 12 の短編をもって『ダブリナーズ』を編み、出版社に当たった<sup>2)</sup>。このさい、主人公の設定から、「子ども時代」、「思春期」、「成人期の生活」、「公的生活」へと短編を並べたと、ジョイス自身が 1905 年 9 月の弟、Stanislaus Joyce への書簡で明らかにしている (SL 77-78)。人の発達段階の順に合わせた並べ方をしているのである。

本論文では、著作順で 9 番目、1905 年 9 月に書かれ、『ダブリナーズ』における並び順では 2 番目、つまり、子ども時代を描いた作品群の真ん中に置かれている ‘An Encounter’ を取り上げる。

この短編に関するこれまでの批評は、大きく分けると

主に 5 つの切り口がある。1 つ目は、A. M. Leatherwood や Fritz Senn のように、統一性や構成や人物を概観する物語全体に関するものである。2 つ目は、Luke Thurston、Joseph Valente、Garry M. Leonard のように、ラカンなどの精神分析を援用したり依拠したりするものである。3 つ目は、David W. Robinson や Terence Patrick Murphy のように、語りの構造に着目する分析的批評である。4 つ目は、Greg Winston (2009) や R. B. Kershner のように、作中に出てくる実在の人物や少年雑誌など、舞台となっている時代を例証するために書き込まれている人物や事物を取り上げ、歴史的に探り、それで物語の背景を把握して作品理解につなげるものである。最後の 5 つ目としては、帝国主義や軍国主義など、政治的な視点から照射してみる Vincent J. Cheng や Greg Winston (2012) のような切り口がある。これらの批評は、それぞれに意義があり、時には重なり合っている。

このように、出版されてこの百年、‘An Encounter’ について多くが語り尽くされてきた感がある。主人公が学校世界から逃れて行方活動と心情と背景などが掘り下げ

られてもきた。しかし、この短編が、12の短編が並べられた大枠の中で「子ども時代」の中にあり、さらにその中で、人間発達の段階の順をたどっている精巧さに気付いたものはなかったようだ。

本論文では、'An Encounter' に描かれている遊びを押さえ、それぞれが帯びている歴史的あるいは政治的な意味を探り、最後に概観して見直し、'An Encounter' のなかで遊びが段階を追うように発達順に並べられていることを明かす。ジョイスが自身の子ども時代を下敷きにし、その時代に物語の時間設定をしているということばを信じてテキスト検討を行なうことを通して、ジョイスが描いた1895年頃<sup>3)</sup>のダブリンの状況を浮かび上がらせることにもなる。そのうえで、本短編のなかで、ジョイスが「児童」期の子どもの「遊び」の諸相を記し、次々に展開する遊びを発達順に並べて書いているという指摘を証立たい。これは、ジョイスの周到さを従来以上に示すことになり、ジョイスの作品研究の深まりになると考えている。

## I. 'An Encounter' のなかの遊び

本章で最初に、本短編に記された遊び<sup>4)</sup>を概観する。

また、「遊び」の古典的な学問といえば、ヨハン・ホイジンガが『ホモ・ルーデンス』(1938)で分析に取り組み、ロジェ・カイヨワが引き継いだ研究が有名で、確認する必要がある。カイヨワ(13-14)に従えば、「遊び」には6項の定義があり、4つの区分がある(17)。遊びはまず、「自由な活動」である。また、あらかじめ設定された時間と空間のなかに限定される「分離した活動」である。さらに、成行きや結果が「不確定の活動」であり、財も富もなさない「非生産的な活動」をいう。加えて、それだけの「ルールのある活動」であり、最後に、「第二の現実」か「全くの非現実という特有の意識を伴う」「虚構的活動」という特徴を持つ、ということである。4つの区分とは、「アゴーン」(競争)、「アレア」(サイコロ遊び、偶然、運)、「ミミクリー」(模擬、模倣)、「イリンクス」(渦巻き、眩暈)の4つであるとしている。

'An Encounter' には、非生産的な虚構的活動である遊びが次々と出てくる。少年雑誌の回覧、「ワイルド・ウェスト」遊び、言い換えれば戦争ごっこ、学校をさぼっての遠足、おもちゃのばちこ撃ち、石投げ、老人の性的な語りとの関わり、と続くのである。

短編冒頭は、ワイルド・ウェストに導いたのは主人公<sup>5)</sup>のクラスメートの兄で、それは少年雑誌を読んだことに関係する、という因果関係特定から始まる。ワイルド・ウェストとはアメリカ西部で、そこを野生的な荒々しい場所として興味をかきたて、そこでの冒険を活写して楽

しませる物語を掲載していた3誌があり、その名前が明らかにしてある。いずれも1893年11月から1894年1月に発刊され、1895年頃に流布していた少年向け冒険誌である。これらの雑誌を回覧して読むことが学童たちに人気だったとわかる。ワイルド・ウェストに関わるくぐりを読むことと'Indian battles'(En.04)(インディアン<sup>6)</sup>戦)ごっこという遊びがいわば不可分なものとして記されている。

ワイルド・ウェストを想定したインディアン戦ごっこは、子どもたち同士の競争を含み、カイヨワのいう「アゴーン」であり、戦闘の「ミミクリー」である。ルールのある、虚構的活動である。また、このごっこ遊びを誘発した、冒険雑誌を読むこと、回覧することもまた、楽しみのための活動であり、遊びの活動である。

次に、主人公の少年と友だちの'a boy named Mahony'(En.61)が授業をさぼって出かけた'a day's miching'(En.61-62)、言い換えれば「一日さぼり」の「遠足」も、遊びであると言えるだろう。あらかじめコースを決めてある非生産的活動であり、学校という日常から自由な活動である。

マーニが捕食のためではなく何かを撃とうとパチンコを使うのも、遊びのひとつに数えられる。狐の非生産的な「ミミクリー」である。

マーニが猫に石を投げ、追いかける。これも、狩りの「ミミクリー」と言えるだろう。

後半でふたりが出会う奇妙な老人が話題にしたスコットヤリントン卿の本は、非生産的な、精神の中に限定され現実から分離した娯楽という意味で遊びに入り、「イリンクス」性を持つ老人の語りもまた、遊びの問題に入れてよいだろう。

次に、以上の遊びがどのように描かれて、そのひとつひとつが、語り手が主人公か登場人物の刻々のいまにどのような意味を持ち、ジョイスにどのような意味を付与されているかを、さらに詳しく探っていくことにする。

## II. 少年雑誌とワイルド・ウェストごっこ

まず、緊密な関係をもつものとして記されている、冒険雑誌読みとワイルド・ウェストの闘いごっこの二つの遊びを検討しよう。

学校から帰ってきた主人公たちは、クラスメートのLeo Dillonの兄、Joe Dillonにリードされ、「健全」と自称する冒険誌を読む遊び、そして、アメリカ西部を舞台にしたインディアン<sup>6)</sup>の闘いごっこ遊びなどをしてきた。Union Jack(『ユニオン・ジャック』)、Pluck(『勇気』)、The Halfpenny Marvel(『半ペニーの驚異』)という三つの冒険雑誌や中の'The Apache Chief(『アパッチの酋長』)の

記事を回覧して読む遊びから、少年たちのインディアンの闘いのごっこ遊びが、模倣として派生している。語り手が冒頭3行で分析して見せている通りである。

さらに精査すると、これらの雑誌は、本作品に出てくる遊びの源流となり、子どもたちの行動に動機を与えていることがわかってくる。冒険雑誌読みは、主人公が「遠足」を発案するきっかけを与えてもいるのである。多田良俊樹(2009)が指摘しているように、少年の「冒険願望は、大衆帝国主義メディアとしての少年誌に掲載された冒険物語によって醸成された」(133)のであり、「少年誌に掲載された冒険物語を愛読することによって、それが媒介する大衆帝国主義を内在化した結果、それに合致するような冒険的行動をとるに至った」(142)と見られる。主人公とマーニの一日サボリの遠足も、雑誌読みの影響だった。

Kershner (1989)、John Wyse Jackson & Bernard McGinley (1993) や Katherine Mullin (2003) や Winston (2009) などの少年雑誌の詳細な研究から、ジョーが蔵書として持っていた3誌とレオが授業中に教師のバトラー神父に見つけてしまった「アパッチの酋長」の質や内容や背景としての意味などについて、多くのことがわかってきた。これらの少年向け雑誌は、「健全な読み物」との自己宣伝をしており (Jackson & McGinley 12 c)、当時、'the Penny Dreadfuls' と呼ばれた扇情的な三文冒険小説より少し質がましな方であるとされていた。この短編で語られている1895年あたりの大英帝国の少年たちに、帝国に尽くす勇敢な兵士、消防士、船乗り、探検家たちのいわば立派でスリリングな姿を教える雑誌群であったことが判明してきた。それらを読めば、自分たちもやがて勇ましい兵士や船乗りになり、冒険の旅に出たり大英帝国のために戦ったりしようという気にさせられる。物語雑誌を読むという遊びを通して、雄々しい、帝国に役立つ人間になるように育てられていくわけだと、現在、わかっている。

そこで、Mullinらの以下のような解釈が導き出されている。年上のジョーに導かれ、雑誌と戦争ごっこによって、長年イングランドの植民地だったアイルランドの少年たちもイングランドの少年たちと同じく、大英帝国の臣民となるように仕込まれているという解釈である。当時の大人が求められていた規範、帝国に忠実で肉体をはって雄々しく植民地化を進める先頭に立つことを最高の立派さ、格好よさとする価値基準を、少年たちも刷り込まれていき、遊びのなかで体験的に学んでいく状況が記述されていると見るのである。放課後の夕方の遊び、西部開拓時代に模して先住民「インディアン」と植民者「白人」の闘いを「ごっこ遊び」をするのも、これら少年雑誌の影響であり、帝国主義侵略の模倣であって、当時の

少年たちの文化的環境、大人の価値基準とそれに沿った教育の結果であったとされるのである。

このような見方は、アイルランドの歴史、当時の政治的状況から考えて、正当性を持つだろう。ただし、ここでのワイルド・ウェストごっこは侵略をして先住民の土地を植民地化していく白人を正義とし、被支配を余儀なくされていく土着の現地人を「ワイルド」つまりいまだ開拓されていない「荒野」、やがて文明化されるべき存在、すなわち白人の正義によって征服されるか正される「未開」、「不法状態」とみなすことを土台とする、という仮説に基づいている。

闘いごっこはもちろん、大昔からあったいわば普遍的な「戦争ごっこ」というごっこ遊びが原形である。戦争・闘い (war/battle) は繰り返しあり、このあとも繰り返されるものであって、主人公たちの闘い遊びは、これまでの戦争ごっこのパターンを踏むヴァリエーションである。しかし、普遍化した闘いごっこには、その時代時代、場所場所で、個別的「意味」が付加されていくことも忘れてはなるまい。そこで、主人公たちの闘いごっこは、1895年当時のアイルランドが置かれた状況を反映しているに違いない。では、アイルランド、つまり、大英帝国の植民地としての位置にあって、さらに、大英帝国の臣民としてアメリカを植民地化していくという現実を知らず知らずのうちになぞっているだけだろう、という解釈で十分であろうか。

ここで、いっぽう、主人公たちは「インディアンの闘い」ごっこをしていた、と語り手が限定している (En.04) ことを忘れてはなるまい。年上で力も強いジョーが弟のレオと組んで常勝の白人植民者・騎兵隊側を演じるだろうとの想像がまず、明らかに裏切られている。'An Encounter' のインディアンの闘いごっこでは、ジョーは「何かの種類インディアンのようだった」とあり、常にジョーが戦勝のダンスと「ヤー！ ヤカ、ヤカ、ヤカ！」という雄たけびを上げることで終わると記している (En.12)。Winston (2012) の論考は 'The Apache Chief' に関する記事が雄々しい酋長を謳い上げる内容だったことを詳しく調べたものであった。そこで、主人公たちは、この記事にモデルを見出しており、ジョーは、弟のレオが授業中、バトラー神父に取り上げられ非難された「アパッチの酋長」になりきっていたことになる。侵略者騎兵隊、植民者たちではなく、先住民のリーダーに自己同一化して、しかも、常に先住民の側が勝利するように組み立てていたということである。ジョーは、植民地支配者に教育されて自分も支配者側だと勘違いしている被支配者ではなく、むしろ、アメリカの物語に仮託して支配者イングランド人対被支配者アイルランド人の構図を見誤らない鋭敏な洞察力ある人物であったとも言えるかも

知れない。無意識的に、であれ。とすると、主人公たちのごっこ遊びは、歴史の中では敗者であった先住民、被植民者側の果敢な抵抗と勝利のイメージをこそ願望的に刷り込むものであって、彼らは、大英帝国の勇敢な侵略者を育てる教育雑誌を無邪気にまねて遊びを実行する模範者たちではなかったということになる。ジョイスの周到な記述がうかがわれるところであった。

いっぽう、その他の年少弱体の子どもたちは、白人騎兵隊に追われる未開、文明化以前の「他者」、「インディアン」を演じさせられているだろうとの推測の方は当たっているかもしれない。敗走する騎兵隊を演じているのではないのである。なぜなら、インディアンの闘いというのであるから、インディアン同士の闘いだったかも知れないのである。つまり、この闘いごっこの図がテキストによってあいまいにされている。アイルランド人もイングランド人とともに他者なる自然を闘いで征服し、文明化する構図を、連日の闘いごっこで予行し、刷り込み、良き帝国臣民になるよう、放課後の遊びを通して学んでいる、との解釈からの推測は、ジョイスのこの物語によって否定されているのではなかろうか。

*The Halfpenny Marvel* は、「今思えば他愛ない」という類の雑誌だったと語り手が（語りの時点で）判断している（En. 27-28）。これは、この雑誌が学校で回覧されているのを見とがめたバトラー神父が批判したが、問題視するには足りなかったと今ではわかる、ということである。しかし、語り手が考えている以上に、少年向け冒険雑誌の影響は、鋭利な洞察を必要とする問題ではなかっただろうか。Winston (2012) に従えば、この雑誌は、一貫して大英帝国の植民者たちを勝利者、正義の側にたてまつったわけではなく、実は、雄々しく勇敢な「酋長」を格好の良い存在とも描いていた。人種、民族を問わず勇敢な人間こそがりっぱだ、と主張する側面を持っていたのである。

ここで、河崎道夫 (2015) の言う「ごっこ遊びはみな現実世界との格闘的側面を持っている」(14) という原理が働いているのではないだろうか。すなわち、ジョーたちのワイルド・ウェストのインディアンごっこは、当時のダブリンの子どもたちの現実世界を映し、何百年にもわたって先住民の人権を蹂躪してきた植民者たちと格闘していた証であったろう。しかし、その現実とは、被植民者弱者がさらなる弱者を支配し、いためつける構図をもたらし、その構図が子どもたちの世界にも通底していることを、遊びのありようを通して描いたのが、'An Encounter' の持つ起爆力、ジョイスが秘めた糾弾される要因だったに違いない。

ジョーが「権力」を持ち、主人公とその仲間の年少者たちを支配し、遊びを規定する側になっているという点

では、征服者と同様の役割を果たしていることもまた、事実なのである。この二重性が、当時のダブリンの子どもたちの現実であったとして、ジョイスが語り手を通じて描いている言えるだろう。

しかも、次の段落では、被征服者の側でありながら勝ち続ける暴力的攻撃的な役だったジョーが、きちんと礼拝に通うきわめてまじめなカトリック教徒の家族の一員であり、「平和なおい」(En.10) の母親の影響か、やがて司祭になったことがアイロニーとして明かされる。すなわち、ジョーは、勇ましい先住民のリーダーになって勝利して植民地支配者たち、つまりブリテン人を逆に征服したいという欲望を持っていたが、その欲望を、違う支配にすりかえたと、語り手を動かす作者のジョイスは言いたいのではなかろうか。ジョーは、ローマの支配とも言われるカトリックの司祭として、アイルランドの民を支配することにしたのである。遊びのあとには現実的な将来が選ばとられた事実は、遊んでいた当時の主人公は知らない現実であった。語り手が「裏切られた」という感覚を持ったことが窺われる。ジョーがやがてもうひとりのバトラー神父になるだろうとは、Earl G. Ingersoll や Gerald Doherty が洞察しているところである (Ingersoll 1999, 38; Doherty 2004, 37)。

ごっこ遊びで酋長が戦勝ダンスを踊る結末にパターン化して展開しているジョーの記述については、以上に見るように、注意深い解釈が必要であった。ジョーは、被植民者の側に立ち、アイルランド人を勝者にしたいという夢、つまり、長年のアイルランド人の民族的悲願と、強い者に憧れ、リーダーになる権力欲求とを充たす道を選んでいった。それは、アイルランドを何百年にも渡って植民地化してきたイングランドと闘うという構図とは異なる体系に、いわば「ずらす」構図に見出したのであったと言えるだろう。

振り返ると、ごっこ遊びは一定のルールを持ち、あくまでも、参加者はそれを「ごっこ」、「模倣」・「模擬」であって、参加がすなわち現実を生きることにはならないという前提を踏まえている。つまり、その遊びの中での役割が、現実の世界に戻っても引き受けなければならない、あるいは引き受けきれぬものとは限らないと信じて、参加する。しかし、ジョーと少年たちのように、現実の世界の人間関係の反映がごっこ遊びにおける役割の前提になっていることが多いだろうことも否めない。ごっこの中で敗者を演じさせられ続ける者が、現実でもずっと敗者にされていることも、実は多いだろう。子どもたちは、往っても帰ってくることのできる架空世界での役割で模倣演技であることを知って参加しているが、帝国少年として征服者側を演じる少年たちは、ジョーのリードする闘いごっこで負け続け、現実の負け続けるアイルラ

ンド人をなぞり続けている。ごっこ遊びの持つ反復性と  
ともに、このアイロニーある二重性の存在も、認識せね  
ばなるまい。

いっぽう、「ごっこ」で規則正しく同じ勝者を予定する  
ことを許すということは、様式化と見られる。かくして、  
このごっこ遊びも習慣化、硬直化して遊びの要素をなく  
している。放課後の遊びを卒業したジョーのあとに残さ  
れていく少年たちのなかには、まだ、「支配されていない」  
感覚がまんえんしており、インディアンごっこを続け  
ているが、主人公は冷めていく。しかも、当時の主人  
公の精神的な発達段階がわかる記述もある。実は主人公  
はこのごっこ遊びには、しぶしぶ参加していたというの  
である。彼には肉体的なたくましがなくて、この遊び  
の中では年少側で、常に敗者の役割を負わせられていた。  
つまり、ここに描かれている遊びは、自由、開かれた結  
末、現実から離れた限定空間という「真正の遊び」では  
なく、スタートから、大人の政治的・教育的な意図をは  
らんでいたし、どんどん形式・習慣化した。仲間に入っ  
て演じなくては弱いやつと見られるので入った (En.23-  
24) 消極的動機に基づく参加を促したという点でも、敗  
者側にばかりならされていやだという感情を持たせたよ  
うな不公平感を伴う活動だったという点でも、「楽しい遊  
び」という理想形から離れていたことがわかる。当時の  
ダブリンで、このように子どもの遊びが歪み、暴力化し  
ていた、ということの記録として読めるだろう。

以上見てきたように、「他愛ない」雑誌だったと語り手  
が言う少年雑誌は、騎兵隊など植民者だけでなく、勇敢  
な酋長を格好の良い存在とも描いていた。学童たちがこ  
の雑誌を学校でこっそり回し読みしているのを見つけた  
教師、バトラー神父が、「くず (rubbish)」と決めつける  
(En.40) のも、雑誌の方針の一貫性のなさを突いている  
のかも知れない。しかしジョイスは、教師・神父にも、  
このような雑誌の政治性、社会性や、これらの雑誌が影  
響している遊びの意義は認識されていないようであり、  
雑誌回覧や闘いごっこに潜む逃避願望の原因を探ろうと  
いう明解な社会意識もないように描いている。語り手が  
記述しているとしているひとことひとことから、少年雑  
誌、回覧、ごっこ遊びの持つ意味が見えてくる仕組みで  
ある。そのようにジョイスは周到に書き込んでおり、実  
はこの記述には対イングランドの不穏な性格が潜ませて  
あり、その点からもこの短編が、イングランドの出版社  
に出版を躊躇されてもおかしくない作品とジョイス自身  
が踏んでいた<sup>7)</sup>のではなかろうか。

### Ⅲ. 冒険ごっこと鳥撃ちばちんこ

主人公の少年は、「少なくとも逃避への戸口」と思い、

雑誌の中でもアメリカの探偵物語を好んでいたと言  
う (En.26)。つまり、少年雑誌の愛読は、戦争ごっこに  
明け暮れていた当時の主人公にとって、ごっこ遊びで模  
倣するための原案探求ではなく、学校や教会や植民地とい  
う逃れたいダブリンの現実からの「逃避の手段」であ  
ったということだ。

しかも、前述のように、少年雑誌を読んで内容をなぞ  
り、ごっこ遊びに展開することも、日常化すれば退屈な  
繰り返しに過ぎないものとなる。学校と同じような機械  
的な作業に思えてくる。もはや、遊びにはならないし、  
逃避欲求も満たせない。遊びは、たとえ日常を模して  
いても、そこから一歩二歩、または一段二段、離れた、跳  
んだ場所において実体化されるものでなければならない。  
その場所から、日常を整理したり見下ろしたりする活動  
である。あるいは、一瞬、別次元か別のルールで生きる  
ことを可能にして、日常に戻って来た時には活力を得さ  
せてくれるはずである。しかし、日々繰り返すと、新鮮  
味をなくし、悦びを与えるはずが興ざめになる。そんな  
遊び依存のはらむ遊びの劣化の危険性と、さらに新しい  
ものをと要求していく危うさを持つという人間の性質を、  
少年たちにとって「ついに夕方の戦争ごっこも午前  
の学校の日課と同じように退屈になった」 (En.53-55) とい  
うことばがよく突いている。Thurston (22) は、主人公が  
「遊びの儀式性を学ぶ段階」を経たと言うが、むしろ、少  
年たちが模擬反復に飽きてきた、この遊びの新鮮味が失  
せてきたと見られる。

主人公はそもそもこのワイルド・ウェストごっこを遊  
び切れていなくて、彼の求める遊びは別のことばで語ら  
れている。「本物の冒険が我が身に起こることを求めて  
いたが、本物の冒険は、家に留まっている人間には起こ  
らない。家の外に求められるにちがいない」 (En.57-58) と  
思ったと述べている。すなわち、逃避より 'adventure' を  
こそ求めていたと言うのである。そこで彼は、こんどは  
年長者に導かれることをやめて、主体的に「冒険遊び」  
を企てる。夏休み前の「1日だけのサボリ」を計画して、  
レオともう一人の少年を誘う。しかし、この「怠学」は、  
そのまま「真正の遊び」にも「真の冒険」にもなるわけ  
ではなかった。学校に行かない代わりに Pigeon House を  
目的地とする「遠足」に行こう、との計画であった。こ  
の計画は 'plot' や 'arrangement' や費用調達を含む。実は  
軍隊の行軍の模擬の側面と探偵ものの模擬の側面を持つ  
と解せる。やはり、少年雑誌の読みの結果で、雑誌の内  
容から派生したもうひとつのヴァリエーションである  
と言えるだろう。ただし、Richard Pedot (2006) が「冒  
険は plot and plotting の問題」で、「少年たちの (逃避) 願  
望をことばにしている」、「大人のことばへの抵抗」と意  
図されている、と指摘している (4) ように、ここに、主

人公の成長と遊びに関する発達がたどれるのである。「遠足」は、主人公が計画し、仲間を集め、お金を出し合い、実行した。その点で、他になかったからしたジョーの蔵書の雑誌読みや強い年上に引き込まれてしぶしぶ参加していたごっこ遊びより、自発性、積極性が飛躍的に増している。単に、目的地を定めルートを持っている、自由度の低い計画的行動だとも言えようが、目的地をどこにするか、どのルートをとるか、誰を誘うかなどは少年自身が選んでいるという点で、明らかに自由な活動だったとみなせる。

以上のように、こんどの「1日遠足」は受け身ではなく、自ら選び取る行動であったし、学校のずる休みには違いなかったのも、誘われたレオは不安になり、マーニィは逆に大胆に「バトラー神父は Pigeon House にはいるわけがない」と元気づけて、前日の別れ際に「明日までな、仲間たち (Till to-morrow, mates. )」(En.76) と少年雑誌の船乗りのようなセリフを言ういきがりぶりを見せる。マーニィは姉に欠席届を書かせ、レオは兄に病欠の伝言を言わせるという策も弄した。三人は、まさにギャング・エイジにいたことがうまく描かれている。

6月のおだやかな朝、のんびりとした気分で幸せを感じる主人公と一緒に遠足に参加したのは、マーニィだけだった。このマーニィは、ジョーとレオのディオロン兄弟と大きな違いがある。語り手は 'a boy named Mahony' (En.61) と紹介していたところから、「本当の名前」はわからないこと、洗礼名が明かされていないことが注目される。待ち合わせ場所に一人で歩いて来たようすから推測すると、ジョーたちと違い、主人公と同じ街には住んでいないようだし、小さい頃からの遊び仲間ではなさそうだ。十分に彼を知ってはいないことが、次の記述でも推し量られる。主人公が彼に、どうしてパチンコを持って来たのかと聞いたし、彼が「スラングを自由に使い、バトラー神父を 'Bunsen Burner'<sup>8)</sup> と呼ぶ」と記しており (En.96-97)、半ば驚かされている。また、のちに記述しているところでは、主人公にとっては少し軽蔑したい対象であったことが明かされているのである。

ところが、マーニィがむしろ遠足の実行の決断を促していることも、注目する必要があるだろう。レオはもう待っても来ないと判断し、「あのふとっちょは逃げるだろうとわかってた (I knew Fatty'd funk it.)」(En.100) と言ってレオの性質を見抜いていたと俗語で断言し、出発を促しているのは、マーニィなのである。このことから、計画は主人公が立て、会計もしたが、さらに大人びて遠足を先導しているのはマーニィであることがわかる。つまり、主人公は当時、マーニィを下に見ていたが、なんとかして正確、冷静に述べようという姿勢の見られる語り手は、主人公とマーニィが遠足に対等にかかわってい

ることを客観的に記述している、と言えるだろう。

さて、マーニィは、前述のように、おもちゃのパチンコ (catapult) を胸ポケットに入れて来た。これで鳥を撃って遊ぼうと思って持って来たのだと言う。おもちゃのパチンコで遊ぶことは狩猟の模倣で、やはり「ごっこ遊び」であり、戦争ごっこのなかのひとつのヴァリエーションと見てもよい。マーニィがジョーの仕切ったワイルド・ウェストごっこの参加者ではなかったとしても、少年雑誌の模倣の闘いごっこを延長させていることがわかる。いっぽう、インディアンを鳥に代えたものと見てもよいだろう。石弓 (catapult) で敵の人間を撃つ模倣として、おもちゃのパチンコ (catapult) で動物を撃とうとしている、と見るのである。

この「遊び」は、生きるため食べるために鳥を撃つよりは、鳥を撃って脅かすことを目的とし、脅かすことをおもしろがり、動物をいじめることで快感を得ることを目的とする行為である。実際に動物に玉を当てることから、様式的模倣より実行性が上がっている。遊ぶ人間の快楽にはなっても、対象には苦痛を与える。現代では動物保護、動物虐待防止の考えから感心されない、「遊び」とすまされない事であるが、主人公か語り手が現代に近い不快感を覚えていたかどうかは、定かではない。主人公は、マーニィがパチンコを持参したことを不思議がり、これで鳥を撃とうという考えは「子どもっぽい」と感じたようだ。マーニィが決断力を持ち、教師など権威を恐れず、人間洞察にすぐれ、現実を直視するというさまざまな特性を持つことを考えれば、十分に大人になっていると評価できるのだが、主人公は、物語の最後の時点までマーニィを軽蔑していた、と告白している (En.300-01) とところから判断すると、マーニィの俗語使用と並んで、パチンコで動物を追いかけまわすのは幼稚だと考えていたと見なせるだろう。またここで、マーニィの遊びから彼の発達段階が測られていることは、注目すべきであろう。

さらに、マーニィの「鳥を撃つ」「目的」は、遠足の目的地が Pigeon House であることを思い出すと、いっそう意味の重層性が把握される。Jackson & McGinley (13 n) によれば、物語の設定とみなされている 1895 年当時の Pigeon House は、市のゴミ捨て場だったようだが、その前はイングランドへの渡船場、つまり、脱出の出発地であった。その後、火力発電所兼排水場になったというのも、ここを目的地とする旅が、新たなエネルギーを得るためだったと見られるという象徴性をはらんで意味あるものだったことがわかる。また、もちろん、ハト (pigeon/dove) はキリストの頭上に描かれる聖霊の象徴的な姿であり、ジョイスの *Stephen Hero* で主人公の Stephen がキリストを「鳥小屋をとまなう中年の紳士」と呼んでいた

という (Jackson & McGinley, 13 n) ことから、Pigeon House はキリストの父、すなわち「神の家」とも解せる。多重な意味を持った「目的地」にはほかならないのである。すると、マーニイが撃とうとしている「鳥」は聖霊、とも言えるようになる。こうして、これまで指摘を見ないことだが、単なる「パチンコ撃ち遊び」が神を撃つ企ての実行であることにもなって、実はこのごっこ遊びの持つ 'enormity (無法性)' が、『ダブリナーズ』の印刷を躊躇していた印刷所という「紙の家」を吹き飛ばすほど重大なものであったことが判明する。遊びに隠した企ての大きさが測られる。ジョイスは、またひとつ、この作品に不穏な爆弾を仕掛けていたと言えよう。

テキスト上、マーニイの意図は二度くじかれ、実現していない。鳥がないので代わりにいろいろなものを追いかける。まず、ほろをまとった女の子たちを追いかける。次には猫を追いかけることになったというところには、いわばコミックの要素が感じられるが、もっと深く読めば、マーニイの本質的な問題が見えてもくる。彼は、神父・教師をあだ名で呼び、太ったクラスメートを蔑称で呼び、俗語を多用し、姉にうその欠席届を書かせ、自分より弱い女の子たちや小さい子たちや小動物をいじめることを楽しむ。主人公には彼が本を読まない、教養のない人間に見える。主人公が隔てを持ちたいと思っでしまっている階層とありようの少年である。やがてたくましい「市民」となって主人公に対立軸をつきつけるのではないかとも思われるような予測の根拠が、ていねいに書き込まれているように見える。

マーニイが Wharf Road あたりで自分たちより小さく貧しげな女の子たちをパチンコの棒を持って追いかけ、その子たちを守ろうとするほろ着の二人の男の子たちに石を投げられると、マーニイは、相手になって戦争ごっこをしようと主人公に提案する。また戦争ごっこという遊びの提案である。しかし、主人公は「その男の子たちは小さすぎると反対した」という。すると、ふたりは貧しい子どもたちみんなから、「メソジスト (Swaddlers) ! メソジスト ! 」と叫びかけられる (En.111)。このあと、マーニイと主人公は包囲戦ごっこを試みるが、二人ではやれないとわかり、参加しなかったレオの悪口を言って腹いせにする。戦争・闘いごっこから、闘いが三者 (以上) を要件とすることが語られている。

「メソジスト」と蔑まれたのは、ふたりのうちのマーニイがクリケット・クラブの銀バッジを帽子につけていたこと、彼が色の黒い少年だったことからだったらしい。しかし、ふたりともメソジストと思われたという。遊びの好みは、行なう人物が向いている方向を明かす。クリケットはイングランドのお家芸で、このバッジは、マーニイがクリケット好きであることを表し、色の黒さはク

リケットなどいわゆる紳士のスポーツによる日焼けと推測される。マーニイと主人公が通っていたのは、パトラー神父が教師というところからもジョイスの伝記を踏まえてみても、恐らく Belvedere College、つまり、カトリックのイエズス会の経営する中・上流階級の男子校だった。しかし、皮肉なことに、Willard Potts (2000) が指摘しているように (80)、マーニイの嗜好を作った教育は、イングランドびいきにするものだったことが明かされてもいるわけである。つまり、マーニイは、アイルランド人の神父たちが経営し教育する学校の生徒であり、俗語をしゃべってはばからなくても、さらに下層の、ナショナル・スクール (アイルランドの国民学校) に通うかそこにも通えないかの子どもたちには、イングランド好き、アングロ・アイリッシュと見えるということであった。ここでも、富者と貧者の戦争、プロテスタントとカトリックの闘いが、アイルランド人同士の葛藤として存在し、子どもたちの日常にも顕在化していることが明らかにされている。

マーニイにはジョーと共通する権力志向を見てとることもできる。彼は、常に権力の側に立つアイルランド人であることが、次第に鮮明になっている。貧しい女の子たち、自分より小さい貧しい少年たちに対して権力を持ち、見せかけのイングランドの印をつけて権力を感じさせる。

このくぐり度は、従来考えられてきた以上に、重要な意味を持っていると思われる。二対二の闘いで男の子ふたりをつかまえてしまおうと提案するマーニイ。それを、相手が小さいと押しとどめる主人公。するとこんどは、小さく貧しい、より多い人数の子どもたちからいっしょにされて、新教徒の中でもイングランドの国教徒から妨害差別されていたメソジストとののしられているのである。アイロニーが見られる。

また、このくぐり度は、「ごっこ遊び」のひとつとしての戦争ごっこは、相手を替えつつ、繰り返し行われ、試みられていくことをも例証している。ごっこ遊びは、遊びと現実のせめぎあうところにも頻繁にしかけられては、ごっこから現実のものとしてシビアに闘われるすれすれのところにまでになって、石をぶつけあつてけがをするきわどいところまで現実化してしまうことがあることを示す。直面を回避する冷静で醒めた存在がなければ、すぐにも流血の惨事をもたらすだろう暴力性を持つと知らせている。

また、ここに、ふたりが「仲間」となり、相談し、倫理を優先し、結果、片方の見かけからふたりとも敵視されるという共通体験を持つことになっているのがわかる。「闘いごっこ」でマーニイと主人公に、つながりが深まっていることが描かれている。遊びを通じて仲間意識が醸

成されていく過程である。ふたりは下層の子どもたちと闘いごっこをするなかで、'we (ぼくたち)' になっている (En.104, 119)。

追手からのように子どもたちから逃れて'we'として港の船をながめるようになるとき、やっと、拘束システムである学校からも家からも解放された気分を満喫する。ここで、マーニィが、停留する大きな船に乗って「海に逃げたい」と言い、主人公も学校と家の影響が「引いていく」のを感じている (En.134-35) ことは注視せねばなるまい。「遠足」という遊びの意義のひとつが達成される瞬間である。すなわち、日常の強度な束縛からの解放、より広い視野が開けるのが見られる。「ハト (dove)」が平和の象徴であるなら、ここに、平和が見られることから、目的地にはまだ達していないが、実質的に、目的は達したとも言えるだろう。ふたりはいっしょにパンを食べ、目が合って笑いあう。思春期前期の、同性とのつながりを濃くする時期に入っていきの明らかかなところである。テキストの読み解きを誘い、象徴的に読める部分である。

その後、ふたりは Ringsend に入り、ビスケットとチョコレートを手に入れるが、牛乳屋がみつからないことから、ふたりに疲労が感じられるようになる。マーニィがまたパチンコで小動物、こんどは猫を追いかけ、逃げの方 (逃避のたくらみを持つマーニィ、メソジストとのしられて逃げるマーニィたち) が追いかける方になり、猫に逃げられる、一種の退行を見せるようになると、最初の目的地、ピジョン・ハウスに行くのはあきらめることになっていく。鳥の代わりに猫を追いかけるのは、つまり、鳥 (追いかけるべき存在) を食べる側 (追いかけるべき存在の敵) を追いかけることでもある。撃とうと意図していた対象の鳥のために利する行為をしていることになる。また、追いかけるもの (鳥) を追いかけるもの (猫) を追いかける者 (マーニィという少年) と、三者がつながる「遊び」(論理の遊び・ことばの遊び) が見られる。しかし、この「鳥追撃猫追撃」は頓挫して、完結しない。その代り、猫が原っぱに誘ってくれる。そしてその原っぱは、少年の思春期から青年期への発達を追いかける場になる。このように、追いかける遊びが展開していく。しかもその場所は Ringsend (指輪の端) であり、ウロボロスの成長が退行へと循環していくことが象徴されている、ともとれるだろう。

以上のように、物語の第二段階では、思春期に入っていき主人公と、成長から退行へそしてまた成長へと循環していくマーニィを、遊びを鍵として対照的に記しているのであった。

#### IV. 老人の遊びと誘惑

物語の後半は、奇妙な男との 'An Encounter' のようすである。ここが、第三段階となっている。

ふたりがリングズエンドのドダー川の見える土手にすわって休んでいると、向こうから、「緑がかかった黒のスーツを着たみすぼらしい身なりの (shabbily dressed in a suit of greenish-black)」「かなり年取った (fairly old)」 (En.175-77) 男がやって来る。男は通り過ぎてまた戻って来て、ふたりのそばにすわる。ここから、語り手の視点と聴覚が、男の行動とことばに焦点を当てる。男の外見を観察して記述し、聴き取った男のことばを記録している。主人公は男のことばに耳そばだて、よく聴く。見栄をはり、本の知識、読書の範囲が男と同等と思わせようと背伸びする。この構図は、年長者が年少者に知識や経験を伝える形であり、「秘儀」の伝授のような様式でなされるが、場所が学校でも仕事場でも教会でもない原っぱで、内容があとで詳解するように性的なものであったところから、いわゆる教育ではなく、やはり、遊びの領域に入れられるだろう。

主人公は、男が Edward Bulwer-Lytton (1803-73) の全巻を持っており、このリットン卿の本の中には、少年には禁書とされているものが含まれていることに言及すると、いわば男の知に吸いつけられる。本より「ゲームに向いているね」と男に断じられたマーニィは、男のゆっくりした語り方と内容の両方にすぐに飽きて、パチンコを持ってまた猫を追いかけては逃げられ、しまいには猫に石を投げる。しかし主人公は、物理的には静的になり、「人生の師」のひとりを得たように、「あおられ痛みを感じて (agitated and pained me)」 (En.205)、頭はフル活動させながら、男のそばにすわり続けている。

男は、リットン卿の大人向けの本の話から、恋人がいるかという問いに入り、主人公に「年の割にリベラルだ」 (En.218-19) と評価される。ところが、男のことばの内容は「合理的」と「思い」ながら、「この男の口にのぼったことばは嫌いだ」 (En.220-21) と感じたという。主人公が男の「アクセントはよい」 (En.223) と気づいた、つまり、男の教育、教養はある、と少年なりに人物判断をし、そのことからいわば人生の師としての尊敬を持つことを選んでいるのに、両義的な感情を持ったというのである。「黄色い歯」をしていること、「口に」、つまり歯の間に「大きな割れ目」 (En.207) があることは、ジョイスが常套的に使う方法、つまりジョイス流の象徴法からは、この男の頹廢、欠陥を象徴しているのだが、主人公には、注意深く観察して気づいた外見にとどまっていただろう。それでも、この時の主人公は、なんとなく、うさんくささやどこまでも男について行くのは危険だとの直感を持

ったようだ。主人公は、男の知識、教えを、無邪気に受取るのに躊躇を感じながら、ぎりぎりまで聴き、男児の鞭打ちへの執拗な愛着表明がぐるぐると循環して続いたその極限のところにて、突然、立ち上がり、男のことはと行動のいわば渦から「逃げる」。ただし、男のことはとありように「興奮 (agitation)」を感じたことは、語り手が明かしている (En.288)。主人公が途中から直視することを避けて聴くことに集中し、動けなくなっていた状況の真実を、語り手が巧妙に、あからさまに語ることを避けていると見られるところである。主人公が1日の冒険ごっこで大人を通り越した老人に「出逢い」、青年期・成人期のとば口まで導かれ、覗き見たことは確かであったと言えよう。

男の語った内容は、はじめは恋人はいるか、であり、やがて女の子に関する話に入り、女の子の「やわらかい」髪と両手を愛でることばをくりかえす。フェティシズムが見られる。'Soft' が3回、'nice' が2回と単語が繰り返されている。主人公は、「何か暗記していたもの (something which he had learned by heart)」か「自分のせりふに催眠術にかけられた (magnetized by some words of his own speech)」かのような印象、「頭が同じ軌道をゆっくりぐるぐる回転している (his mind was slowly circling round and round in the same orbit)」ような印象だったという (En.224-31)。主人公は男の話を 'monologue' (En.239) と断じているが、このような男の「ことばの遊び」、語りにつきあい続けている。

この回転する言説はしかし、主人公という「男の子」を聴き手に持って満足を得ていたと思われる。ことばによる興奮は、やおら、男を立ち上がらせ、一時、主人公と同席した場から引き下がらせる。離れたところで男がした行為については、主人公が見なかったとして描写はなされず、不明である。主人公が子どもっぽいと軽蔑を覚えていたマーニィは見ており、彼の発した外言によって男の行為の実体が推し量られる。彼は、「おや！ あいつのやってることを見ろよ！ (I say! Look what he's doing)」 (En.245) と主人公に直視を促す。次に、もう一度 'I say' と言いかけ、「あいつは変なおいぼれだ！ (He's a queer old jossler!)」 (En.278) と断定する。この 'queer' には、「変な」「いかがわしい」とともに「男性同性愛の」という蔑視の意味もある。また、'jossler' は、「ばか者」「やつ」という意味と合わせて、ポルトガル語の 'deos' に由来する 'joss' から「聖職者」「神」という意味もある。少年に秘儀らしきものを教えるという点で『ダブリナーズ』の第1話に置かれている 'The Sisters' に登場するフリン神父と共通性を持っており、ここから、男は「邪神 (perverse god)」と言われることが多いのもうなずける。

このあと男は、話を変える。「進歩的」だったのが百八十

度変わって、古来の鞭打ちの刑の愛好者かと思わせることばを連ねていく。恋人がいる少年は鞭打つべきで、いないと嘘を言う少年も鞭打つべきだと主張する。連続する2パラグラフ (En.259-86) に、'whip' が3回、'whipping' が3回、'whipped' が4回と、「鞭打つ」関係の語が計10回も使用されている。男の「異常さ」を文字で焼き付けている。内容として、Thurstonが指摘するように (25)、男のサディズムと少年への執着が濃厚に露わにされている。男の言説の記述は、それ自身、また、「ことば遊び」と解せるので、これを発話した男と聴きつづけた主人公の双方にとって、「ゆがんだ」と形容するかどうかは別として、「遊び」があったと判断できるだろう。

フェティシズムもサディズムも、満足するための性的な遊びと見ることができる。男は、「似ている本の虫」と同定したのちに、これらの遊びに主人公を耳から立ち会わせて導いている。しかし、主人公には、まだ実行は伴わない。ことばの上、想像の上だけで、やはり、ごっこ遊びの一種にとどまっている段階と言えるだろう。

本短編の物語は、実は、現実の出来事として、伝記的な下敷きがあった。ジョイスと弟の Stanislaus Joyce が実際に11歳と7歳で学校をさぼって街を歩くうちに「奇妙な男」に出会ったという実際の経験があったというのである (Robert Scholes and A. Walton Litz, 'Notes for the Text,' 465; Stanislaus Joyce, 62)。

少年が奇妙な老人と出くわして、老人のことばに耳をこらすが、行動には目をそらしてしまう。それに従って老人の属性を示すであろう行為が一部、暗示されるにとどまっており、注意深い読者の多様な解釈をいっそう誘っている。しかし、最初に原稿を持ち込んだ出版社 Grant Richards に 'Two Gallants' と 'Counterparts' をはずすように要求されると、ジョイス自身、むしろ 'An Encounter' のほうが拒否されるべき無法性を持っているのに、と1906年5月5日の手紙で指摘している (SL 83)。また、同じ Grant Richards 宛ての同年5月31日付の手紙では、なぜ 'An Encounter' のテーマや 'he stood up slowly saying that he had to leave us for a few moments &c...' という一節に反対しないのか、と問うている (SL 86)。それらによって、解釈はかなり定まるはずであろう。少年が邂逅した老人は、近年では、Thurston に「リビドー的」「自己満足にひそかに退行」(26) していると診断され、Doherty には小児性愛者と推定され (42)、Margot Norris (2003) によれば、男性間異性愛衝動を持つとみなされている。Norris が指摘しているように (30)、オスカー・ワイルドが投獄された国と時代に、ホモ・セクシュアルな関係を少年に求める老人をあからさまに描くことは、注意がいることだったと解される。平行四辺形から小さな平行四辺形を取り去ったあとの形、「ノーモン」のよう

に、取り去られた小さな部分を回復して完全な平行四辺形の枠にしたいという読者の欲望が、老人の全体を把握したがるが、Dohertyの言うように、「語り手がすでに不確実性原理を受け入れている」(24)、情報が少年の視覚の枠に制限され、逆に、能動的な読書の作業に開かれているテキストとなっていると言えるだろう。

いっぽう、男の語りの題材が女の子の身体の一部、女の子の鞭打ちであることを考えると、自分より小さい、年齢の低い者を性愛の対象としていることが注目される。権力を持って自分より弱い者、小さい者に打撃を与えよう、意のままにしようという意図、執着が感じられる。ジョーが年少者を従えて常に勝利して見せたごっこ遊び、マーニがパチンコで小動物や自分より弱い小さい女の子を追いかけたごっこ遊びと共通性が見いだせる。主人公が思っていた以上に、男とマーニ、そしてジョーは、近かったのではなからうか。

### おわりに —— 出遭い、遊び、発達

本短編の題名は‘An Encounter’すなわち「ある出遭い」であり、その出遭いは少年と老人の邂逅こそを指しているはずであるが、直接的にはそれを指摘しないように洗練した仕上げがなされており、結果的に、物語のはじめには、主人公と少年雑誌の西部開拓世界、主人公と現実の友だち、中盤では、学校をさぼって歩いた街やそこで暮らす子どもたちと主人公、終盤では主人公と奇妙な老人、そして、友人のマーニの本質と主人公の出遭いが描かれているとも解釈できる。さらに、「エピソード」そして、最終場面で、主人公が自己の弱さ、愚かさに、いわば鏡をつきつけられたように出遭う、認識の物語であると考えられる。

また、ジョイスは、ジョーからマーニ、老人と順に主人公を出遭わせて、発達段階に応じたごっこ遊びにまさに「出遭わせ」ている。角度を変えてみればその過程で、だんだん遊びの質が発達してきたのが本論文で明らかになったと思う。

主人公は同調しながらも最後のところで奇妙な男の言説の渦にあらがひ、男を警戒して相談しておいた名前マーニを二度、「マーフィー (Murphy) !」と呼ぶ。「偽名」を使う行為もまた遊びに相当する。強がって呼んでいたが、実は「友」に助けを求めたのである。ところが、マーニをマーフィーと呼んだというのは、典型的なアイルランド系の姓、マーフィーのふりをさせたということである。反対に主人公自身は、イングランド人の姓の代表、‘Smith’で通そうということにしていた。相談してそのように割り振ったというが、自分は支配者イングランド人の側にして、仲間はアイルランド人のままに置く。

これは、主人公のなかにも、自らをイングランド人と見せたいという欲望があること、そしてここでも、マーニより自分を高く見ている、見せたいという欲望があることを明かしている。権力欲、支配欲が主人公にもあったことを、あちらこちらで露呈しているテキストであり、ジョーやマーニだけでなく主人公も終始、権力のある側に立ちたがってきたことを感じさせる構造を持つ作品であった。しかも、このような欲望があることを語り手としてはほのめかしながら、まだごっこ遊びの段階だとして、権力欲という欲望の名づけに抵抗しているかのようである。

主人公が助けを求める気持ちでマーフィーと呼ぶと、マーニは、「ヤッホー」と返事して、走って来てくれた。これを見て主人公は「後悔した」と語り手は言っている。それまで「いつも彼をちょっと軽蔑していたから」(En.300-01) だという。遊びは、日常から離れたもうひとつ別の世界を設定するが、日常を「模倣」するものもあり、いずれも日常の鏡である。カイヨワの定義にある遊びの分類からすると、マーニのパチンコにはアレア(運)の要素もあるが、‘An Encounter’に見られる遊びは、ほとんどがミミクリー(模倣)であり、最後の男にはイリンクス(眩暈)が該当する。ただし、ここでは、遊ぶ主体がそもそも自発的に参加していないことがある(ジョーの仕切るインディアン戦争ごっこのように)か、要素をそろえきれない(マーニのパチンコに対して撃てる鳥が出てこないように)か、参加者が直視を避ける(男の誘いに主人公が目をもむけ続けるように)か、途中で挫折する(ビジョン・ハウスまでたどりつけないように)かである。遊び切れない当時のダブリンの子どもの状況が描かれていると認められよう。1906年5月5日付書簡でジョイスは、ぜひ出版してもらおうと出版者 Grant Richards に、‘My intention was to write a chapter of the moral history of my country’ (アイルランドの道徳史の1章を書こうとした)、という謳い文句 (SL 83) を書き送っている。『ダブリナーズ』はダブリンの人々の精神発達の段階を追って並べられているが、かつ、アイルランドの倫理観、道徳観のありようを記している、と明かしているのがあった。そしてその上で、当時のアイルランドでは遊びが完全に展開できるのはまれであり、これがその時の現実というものだとジョイスが示している、とも言えるのではなからうか。

また、「遊び」は、ひとつの名称で呼ばれても、発達段階で内容、細部が変化していく。たとえば「ごっこ遊び」という範疇に、家庭や学校の模倣から戦争の模倣まで範囲は広い、発達段階によって、ありようが変化する。‘An Encounter’の中には、「戦争・闘いごっこ」という名称で呼ばれる、発達段階の異なる多くの遊びが描きこ

まれていることがわかった。さらに、このひとつの名称の遊びが、発達段階に沿って発展形として展開し、幼児期・学童初期の遊びから思春期後期の遊びまでほぼ順を追って描かれ、さらに先の大人の遊びを垣間見させられていることがたどれた。その上に、外枠としての語りを考えれば、物語る存在が巧緻を尽くして物語ることを、倫理、常識、体制との闘いでかつ遊びとしていることも解き明かされたと思う。けだし、「遊び」は認識の発達がからんでおり、遊ぶ人間の倫理観の形成が深く影響するから、冒頭から子どもの遊びを扱って最後は大人・老人の遊びに終わる本作品は、当然のこととして、絶えず倫理観を問題にしている。それゆえに、ほんとうは恐ろしいものはらんでおり、大きな秩序を転覆するひそかな試みでさえあったろう。まさに、作品の遊びこそが、ジョイスの言う無法性の根拠であったのだ。

### 註

- 1) 本稿の底本としては、行数を付記したHans Walter Gabler と Walter HettcheによるGarland版を採用した下記のNorton版を使用。'An Encounter'のテキスト本文に言及するさいは、En.01-04のように、短編名と行数を略記する。本文中から引用する語句の訳語については下記の結城英雄訳を参照したが、適宜、筆者訳を用いた。
- 2) その後、出版には10年近い歳月を要し、子ども時代の物語群の3番目に'Araby'、公的生活の3番目に'Grace'が加えられていった。刊行された『ダブリナーズ』の最後に所収されている'The Dead'は、発達過程で言えば成人期の生活に分類されるだろうが、1906年7月から翌年春にかけて書かれて1914年出版実現のさいに加えられたものであり、番外となっている。
- 3) Greg Winstonが、'An Encounter'の中の'Apache Chief'は *Halfpenny Marvel* の1895年6月25日号に掲載された'Cochise the Apache Chief'に違いないと突き止めた。そこで、Jackson and McGinley が推定しているように(12d)、冒頭に名を挙げられている3冊の雑誌の発刊年と特にこの記事の掲載年月日から、'An Encounter'に描かれている時期はおそらく、1895年だと考えられる。
- 4) 本論文で展開する遊びの諸特質については、西村清和、小川純生、古城建一、小川博久、河崎道夫、ジャン・ピアジェ等をも参照した。
- 5) 'An Encounter'は'I, narrator'と呼べる人物が過去を振り返って「物語る」か「記述する」一人称形式で書かれている。書いている作者ジョイスと、語る「語り手」と、振り返って語られる「当時の自分」である「主人公」という三重構造を考えて読解することを求められる。そこで、必要に応じて、短編の作者を「ジョイス」、物語る人物を「語り手」、振り返られている当時の少年を「主人公」と記していくことにする。
- 6) 本論文中では、現在、「アメリカ先住民」(Native American)と呼ばれることの多い北アメリカに「アメリカ大陸発見」以前から住んでいたエスニック・グループを、ジョイスの原文と執筆当時の状況から、「インディアン」と表記する。
- 7) ジョイスはイングランドの出版者 Grant Richards への1906年5月5日付書簡で、'The more subtle inquisitor will denounce An Encounter, the enormity of which the printer cannot see because he is, as I said, a plain blunt man.' (*Selected Letters of James Joyce* 83) と述べている。'Two Gallants' と 'Counterparts' が Grant Richards社の植字工によって印刷拒否されたと聞いて、「むしろ 'An Encounter'こそ、もっと目利きの調査官なら糾弾するだろうに」と言うのである。
- 8) もとの原稿では'Old Bunser'であった(En.97脚注)。

### 引用参考文献

- Joyce, James. *Dubliners: Text, Criticism, and Notes*. Ed. Robert Scholes and A. Walton Litz. NY: Viking, 1969. Harmondsworth: Penguin, 1981.
- . *Dubliners*. Ed. Margot Norris. Text ed. Hans Walter Gabler with Walter Hettche. NY: Norton, 2006.
- . *Selected Letters of James Joyce*. Ed. Richard Ellmann. NY: Viking, 1975. (文中、SL.)
- Backus, Margot Gayle and Joseph Valente. "'An Encounter': James Joyce's Humiliation Nation," *Collaborative Dubliners: Joyce in Dialogue*. Ed. Vicki Mahaffey. NY: Syracuse UP, 2012. 48-68.
- Benstock, Bernard. *Narrative Con/Texts in Dubliners*. Basingstoke: Macmillan, 1994.
- Cheng, Vincent J. *Joyce, Race, and Empire*. Cambridge: Cambridge UP, 1995. 82-88.
- Cotter, David. *James Joyce & the Perverse Ideal*. NY: Routledge, 2003.
- Doherty, Gerald. "'An Encounter': The Jouissance Trip," *Dubliners' Dozen: The Games Narrators Play*. NJ: Fairleigh Dickinson UP, 2004. 36-45.
- Ingersoll, Earl G. *Engendered Trope in Joyce's Dubliners*. Carbondale: Southern Illinois UP, 1996, 1999.
- Jackson, John Wyse and Bernard McGinley, eds. *James Joyce's Dubliners: An Annotated Edition*. London: Sinclair-Stevenson, 1993. (引用は p.12の註c は Jackson & McGinley 12c と表示.)
- Joyce, Stanislaus. *My Brother's Keeper: James Joyce's Early Years*. NY: Viking, 1958.
- Kershner, R. B. *Joyce, Bakhtin, and Popular Literature: Chronicles of Disorder*. Chapel Hill: U of North Carolina P, 1989. 31-46.
- Leatherwood, A. M. 'Joyce's Mythic Method: Structure and Unity in "An Encounter"', *Studies in Short Fiction* 13.1 (1976): 71-79.
- Leonard, Garry M. *Reading Dubliners Again: A Lacanian Perspective*. NY: Syracuse UP, 1993.

- Mullin, Katherine. *James Joyce, Sexuality and Social Purity*. Cambridge: Cambridge UP, 2003. 28-55.
- Murphy, Terence Patrick. 'James Joyce and Narrative Territory: The Distinct Functions of *Lost Time* in "An Encounter" and "The Sisters",' *Journal of Literary Semantics* 33.2 (2004): 131-54.
- Norris, Margot. 'A Walk on the Wild(e) Side: "An Encounter",' *Suspicious Readings of Joyce's Dubliners*. Philadelphia: U of Pennsylvania P, 2003. 30-44.
- Pedot, Richard. 'Reading Events in James Joyce's "An Encounter",' *Forum for Modern Language Studies* 42.1 (2006): 1-12.
- Potts, Willard. *Joyce and the Two Irelands*. Austin: U of Texas P, 2000. 78-80.
- Robinson, David W. 'The Narration of Reading in Joyce's "The Sisters," "An Encounter," and "Araby",' *Texas Studies in Literature and Language: A Journal of the Humanities* 29.4 (1987): 377-96.
- Senn, Fritz. 'An Encounter,' *James Joyce's Dubliners: Critical Essays*. Ed. Clive Hart. London: Faber and Faber, 1969. 26-38.
- Thurston, Luke. 'An Encounter,' *James Joyce and the Problem of Psychoanalysis*. Cambridge: Cambridge UP, 2004. 17-30.
- Torchiana, Donald. *Background for Joyce's Dubliners*. Boston: Allen and Unwin, 1986.
- Valente, Joseph, ed. *Quare Joyce*. Ann Arbor: U of Michigan P, 1998, 2001.
- Winston, Greg. 'Britain's Wild West: Joyce's Encounter with the "Apache Chief",' *James Joyce Quarterly* 46.2 (2009): 219-38.
- Winston, Greg. "'Cochise the Apache Chief," by Paul Herring,' *James Joyce Quarterly* 46.2 (2009): 239-54.
- . *Joyce and Militarism*. Gainesville: UP of Florida, 2012.

- ホイジンガ、ヨハン『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論新社、1973.
- ジョイス、ジェイムズ『ダブリン市民』結城英雄訳、岩波書店、2004.
- カイヨワ、R.『遊びと人間』清水幾太郎ほか訳、岩波書店、1970.
- 河崎道夫『ごっこ遊び——自然・自我・保育実践』ひとなる書房、2015.
- 古城建一「遊び概念の再検討」『大分大学教育福祉学部研究紀要』2004. 175-189.
- 西村清和『遊びの現象学』勁草書房、1989.
- 小川博久『遊び保育論』萌文書林、2010、2015.
- 小川純生「遊び概念——面白さの根拠」『経営研究所論集第26号』東洋大学、2003年、99-119.
- ピアジェ、ジャン他『遊びと発達の心理学』森楸監訳、黎明書房、2013.
- 多田良俊樹「アイルランドの帝国少年——『出遭い』における大衆帝国主義」、『英文学の地平：テキスト・人間・文化：根本研介先生退職記念論文集』音羽書房鶴見書店、2010、128-46.